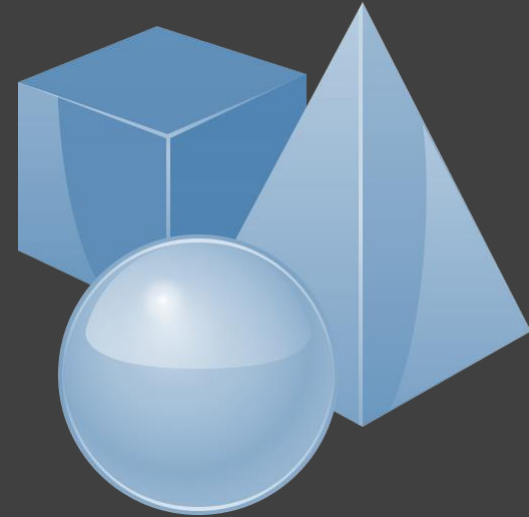


# Clases y objetos en Java



Profesor: Andrés Guzmán F

# Programación orientada a objetos

- Los objetos como concepto, fuera de la informática, existen desde siempre, antes de la programación!

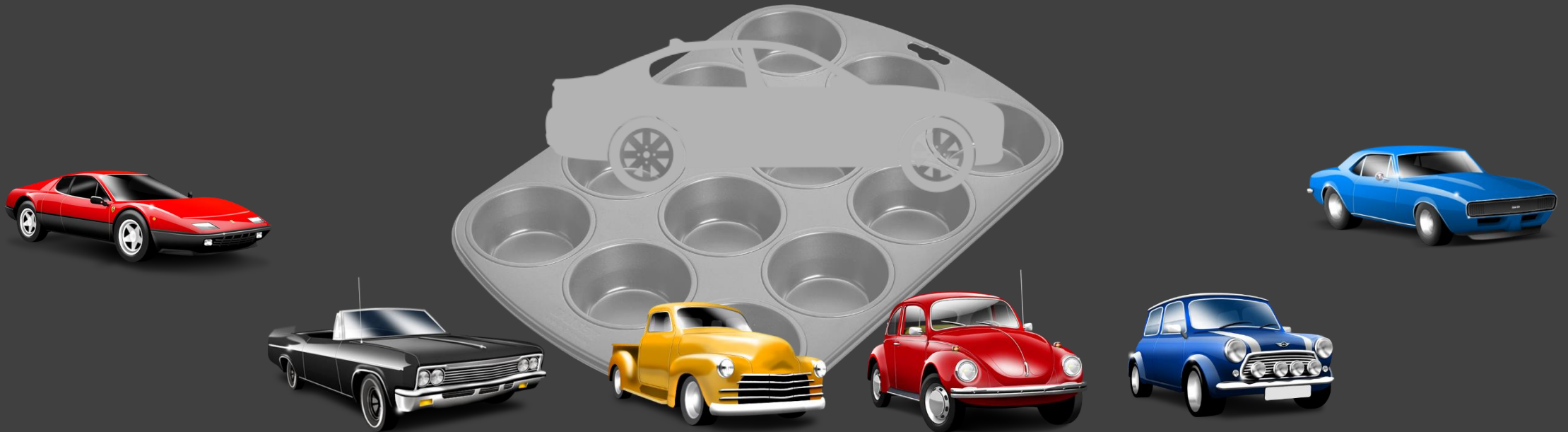
# Programación orientada a objetos

- Los objetos como concepto, fuera de la informática, existen desde antes de la programación, desde siempre!



# La Clase un molde

- Primero definiríamos un diseño (molde) de cómo va a ser la entidad que queremos crear!



# La Clase un molde

- Una clase es un molde, o prototipo, que definen las variables y los métodos comunes a un cierto tipo de objetos

```
public class Automovil {  
    String modelo;  
    String color;  
    double cilindrada;  
    public void acelerar() {  
    }  
    public void frenar() {  
    }  
}
```

# La Clase un molde

- Una Clase es un molde, o prototipo, que definen las variables y los métodos comunes a un cierto tipo de objetos

```
public class Automovil {  
    String modelo;  
    String color;  
    double cilindrada;  
    public void acelerar() {  
    }  
    public void frenar() {  
    }  
}
```

## Automovil

-modelo: String  
-color: String  
-cilindrada: double

+acelerar(): void  
+frenar():void

# Crear Objetos

## Operador new

- El operador new reserva memoria dinámica para un objeto

```
Automovil auto = new Automovil();
```